

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pada agama Nasrani, ada suatu perayaan agama yang paling tunggu oleh umatnya. Natal merupakan suatu perayaan dalam rangka memperingati lahirnya Tuhan Yesus Kristus ke dunia. Bagi umat Nasrani, Tuhan Yesus Kristus adalah penyelamat mereka. Untuk memperoleh keselamatan di butuhkan kepercayaan akan Dia.

Anak-anak muda sangat lebih senang akan segala yang berhubungan dengan teknologi. Lingkungan yang semakin mendukung akan perkembangan teknologi yang membuat anak-anak menjadi jauh akan buku atau media informasi cetak lainnya. Teknologi yang di desain dengan menarik dan memiliki kandungan permainan yang bersifat edukatif menjadi hal yang diminati oleh anak-anak bahkan remaja (Batson and Feinberg, 2003).

Pada tugas akhir ini penulis membuat sebuah cerita natal yang berjudul Kelahiran Tuhan Yesus dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif. Pembangunan Aplikasi *desktop* Cerita Natal Kelahiran Yesus berbasis Multimedia Interaktif ini, penulis harapkan dengan adanya aplikasi ini anak-anak dapat bertambah pengetahuannya akan cerita natal.

#### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana membangun sebuah Aplikasi Desktop Cerita Natal Kelahiran Tuhan Yesus berbasis Multimedia Interaktif?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam Pembuatan aplikasi ini, terdapat beberapa pembatasan masalah, antara lain:

1. Elemen multimedia yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Cerita Natal Kelahiran Tuhan Yesus berbasis Multimedia Interaktif berupa teks, grafik, audio, dan animasi.
2. Aplikasi Cerita Natal Kelahiran Tuhan Yesus berbasis Multimedia Interaktif ini dijalankan pada desktop.
3. Pada Aplikasi Cerita Natal Kelahiran Tuhan Yesus tidak ada fungsi untuk menyimpan hasil dari mewarnai gambar.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah Membangun sebuah Aplikasi Desktop Cerita Natal Kelahiran Tuhan Yesus berbasis Multimedia Interaktif.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metode pembangunan perangkat lunak ini penulis lakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### **1. Metode Penelitian Kepustakaan**

Penulis menggunakan metode ini untuk mencari literatur yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti. Metode ini berguna untuk mempertegas teori, keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak adalah metode dengan melakukan analisis, desain, pengujian, dan implementasi sistem yang akan dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Metode ini dilakukan dengan cara menganalisis data dan informasi yang diperoleh untuk merancang perangkat lunak yang akan penulis sajikan dalam dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Desain

Metode ini dilakukan untuk mendesain atau merancang tampilan antarmuka perangkat lunak yang akan penulis sajikan dalam dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi

Metode ini dilakukan untuk menerapkan hasil perancangan perangkat lunak menjadi suatu aplikasi desktop cerita natal kelahiran Yesus berbasis multimedia interaktif.

d. Pengujian

Metode ini digunakan untuk menguji perangkat lunak yang telah dibuat.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

## **2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan diuraikan hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam Tugas Akhir. Pada akhir tinjauan pustaka ditunjukkan perbedaan atau sifat khusus dari penelitian yang akan dilakukan, yang membedakan dengan penelitian-penelitian terdahulu.

## **3. BAB 3 LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembagian atau acuan di dalam pembahasan masalah

## **4. BAB 4 ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian analisis serta tahapan-tahapan perancangan perangkat lunak yang dibuat oleh penulis.

## **5. BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil implementasi perangkat lunak beserta hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap perangkat lunak.

## **6. BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.